ACTIVISION®

presents

Gee Bee AIR RALLY®

PLAYERS GUIDE

for

Commodore 64/128

Amstrad

Spectrum

PRE-FLIGHT BRIEFING

OK, so you're the lunatic who wants to fly the GeeBee? Right, sit down and we'll run through a few pre-flight details. Fliers of all ages and nationalities are flocking to Buckeye, Ohio, for the air racing competition of the century – the GeeBee Air Rally.

Racing against the clock, contestants strive to complete four courses over eight game levels, accumulating points as they go. Each level is more difficult than the last and the fourth course in each level is a special low flying balloon popping or slalom event. Pilots get two chances to complete each course in the time allotted.

To score the most points, pilots must stay on course and avoid any midair collisions with other planes. The clock ticks faster if you stray off course so watch how you fly.

It is possible to survive a midair mishap and resume racing but most collisions eat up so much time that completing the course within the limit becomes extremely difficult.

Pilots normally advance from one course to another and from one level to the next only if they successfully complete the last course or level.

TAKE OFF WITH GEEBEE!

Yaeehaa! It's time for those daring young men and their flying machines to take to the air again! Yup, the famous Cartwright Cup is up for grabs and the worlds fastest pilots all want to make sure this coveted piece of silverware gets a place in their trophy cupboard. And the winner might just be YOU!

OK, so the Cartwright Cup Classic was never held for real – but this exciting computer similation is based on the genuine air race epics held in the USA during the 1930's.

And the fearsome aircraft you get to fly is based on the real GeeBee, a purpose built air racer described by one pilot as an airbourne coffin!

The GeeBee was the leading speed plane of the 1930's – but it wasn't a pretty aircraft. Some people said it looked like an apple-barrel with wings. It handled like an apple-barrel too – but the GeeBee was lightening fast and pilots with the Right Stuff found they could win races in it. Others were less fortunate, and the most dangerous plane ever to take to the air claimed many lives.

GeeBee puts YOU in the hot seat of this 250 mph aircraft. Have you got the guts to win the Cartwright Cup? Can you control the beast over 100 miles of airbourne action? This air race isn't for the squeamish. But if you want to experience the most exciting flight of your life, read on!

WARMING UP THE ENGINE

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals – such as cartridges, printers, etc – are disconnected. Failure to do so may cause loading difficulties.

If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of GeeBee Air Rally . . .

a) Connect your datacassette and switch your TV/monitor and computer ON. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN, they Y, then RETURN again.
b) Insert the GeeBee cassette into your datacassette, ensuring that it is fully rewound.
c) Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys together. Then press the PLAY button on the datacassette. The game should now load.

If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of GeeBee Air Rally . . .

a) Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive on.

b) Insert the GeeBee Air Rally diskette, label side up, into the disk drive and turn on your computer and monitor. If you have a Commodore 128, the game will load automatically.

c) If you have a Commodore 64, type LOAD"*",8,1 and press return.

If you are using your Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum + 2 or Spectrum + 3 with the cassette version of GeeBee Air Rally . . .

a) Connect your cassette player to your Spectrum in the normal manner. Check your user manual for details. (If your computer features a built in cassette player, this is already done.)

b) If you want to use a joystick, insert the necessary interfaces NOW.

c) Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. If your computer shows a menu screen you may select either 48K or 128K basic.

d) Insert the GeeBee Air Rally cassette into the cassette player. Ensure that the cassette is fully rewound and that the label marked side one is facing upwards.

e) Type Load"" and then press the ENTER key. The game should now load.

If you are using your Amstrad CPC 464/664 or 6128 with the cassette version of GeeBee Air Rally . . .

a) Switch your TV/monitor and computer ON.

b) If your computer has a built-in disk-drive you should now connect a compatible cassette player to your computer. Then type '|' tape and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from tape. To obtain the '|' symbol, press the SHIFT key and the '@' key together.

c) Insert the GeeBee Air Rally cassette into the cassette player. Ensure that the cassette label marked side up is facing upwards and that the cassette is fully rewound.

d) Press the CTRL and small ENTER keys together, then press the PLAY button on your cassette player. The game should now load.

If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the diskette version of GeeBee Air Rally . . .

a If your computer has a built-in cassette player, first make sure your computer is switched OFF and then connect a compatible disk-drive.
b) Now switch the disk-drive, computer and TV/monitor ON. Then type '|' disk and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from disk. To obtain the '|' symbol, press the SHIFT key and the '@' key together.
c) Insert the GeeBee Air Rally diskette into the disk-drive, label side up.
d) Type RUN"DISK, then hit the ENTER key. The game should now load.

If at any time after loading the game you don't race for 5 minutes, the game will automatically go into a demo mode. To resume competition, press Return.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties loading GeeBee Air Rally it is unlikely to be a fault with the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions carefully, checking you have read the correct section for your computer and software. If you still have problems, consult the user manual for your computer, or consult your dealer for advice. In the case of continued difficulty after you have checked your hardware for all possible faults, may we suggest you contact our Customer Advice Department, in writing, for assistance. The address is:

Activision Customer Advice
GeeBee Air Rally
Units 3 & 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton NN8 4FR

Your letter should include the following details:
— your name and address
— a daytime telephone number (if available)
— the title of the product you are having trouble with
— whether it is on cassette or diskette
— the computer system and any peripherals (joysticks etc) you are using
— where and when you purchased the product
— a detailed description of the difficulties you are having
Please do not send the product to us unless we specifically request it for testing.

QUICK CONTROL GUIDE

On all versions, once the game has loaded you will be presented with a menu screen (not on C64/128) which allows you to start the game, select a joystick or keyboard, or redefine the control keys.

If you are playing on a Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum + 2, or Spectrum + 3 and intend to use keyboard controls, you must redefine the control keys . . .

Start–O
Redefine Keys–R
Select Joystick–J (Sinclair of Kempston or keyboard)

If you are playing on an Amstrad CPC/464, 664 or 6128 . . .

Start–S
Redefine Keys–R
Select Joystick–J
Up–Q
Down–'A
Left–O
Right–P
Throttle–SPACE
Pause–U
Resume Game–Any key

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

GeeBee Air Rally includes so many exciting features that we had to make it a multi-load game just to squeeze all the action onto one tape or disk. If you want to enjoy continuous play please ensure that you keep your GeeBee Air Rally tape or disk in the datacassette or disk drive at *all* times during a session with the game. Follow the on-screen prompts when you complete a level successfully.

OFF TO THE RACES – PLAYING HINTS

Your altimeter, compass and speedometer appear, left to right, on your control panel.

The allotted time for each race appears at the start of the race and starts to tick down when the race begins.

Your points total appears in the upper right hand side of the screen – except during the special balloon-popping events. (See scoring.)

To start racing, press and release the fire button. As you begin to pick up speed, pull back on the joystick or use the "pull-back" key on the keyboard. (See controls.)

To turn, move the joystick in the appropriate direction or use the correct control keys.

To dive, push forward on the joystick, or use the appropriate control keys.

Stay on course between pylons – you score points only while you stay on course. Every time you stray off course the time clock runs at four times normal speed.

As you steer between the pylons, you may find it useful to speed up for wide turns and slow down for tight turns. Do this by climbing or diving.

When you drift off course, it's a good idea to slow down. You'll be able to manoeuvre your GeeBee back on course more easily at slower speeds.

To avoid midair collisions, you can fly under, around and over other aircraft.

If you crack-up in midair, you parachute safely to the ground. To resume the race simply press the fire button, then take off again. You'll start roughly from the point on the course where you left off.

If you fail to complete a course within the set time, you'll get a second chance. If you fail a second time you'll have a chance to record your cumulative score on the Top Finishers board. (not on Amstrad cassette version)

SCORING

Except during the special balloon-popping events you score points as you cover the distance over each course. The more advanced the level at which you're competing the more points you score per unit of distance.

At the end of each race you complete, you also receive bonus points in proportion to the amount of time left on the clock. In addition, a time bonus is added to the allotted time on your next course – but *only* if you succeed on your *first* attempt!

During the balloon-popping events, you have to pop a certain number of balloons before you start accumulating points. The number of balloons you must pop appears in place of your score until you have popped the required number. Then your score appears on screen and you start earning extra points for every additional balloon popped.

When you fail to complete a course in the allotted time, the Top Finishers screen appears, and you can add your name to the 15 all-time top scorers.

CREDITS

GeeBee Air Rally was created by Steve Cartwright.

Commodore 64 version designed by Steve Cartwright
Graphics by Mike Nowak
Music and Commodore 64 sound by Russell Lieblich
Special thanks to Kelly Zmak and Keith Orr
Produced by Terry Ishida

Spectrum/Amstrad versions by Keith Burkhill Software
Produced by Software Studios

DECOLLEZ AVEC GEEBEE!

Youpi! Il est temps pour ces jeunes gens intrépides et leurs machines volantes de s'envoler une nouvelle fois! Ouais, la célèbre Cartwright Cup est en jeu et les pilotes les plus rapides du monde veulent tous s'assurer que cette pièce d'argent si convoitée trouvera une place dans leur cabinet de trophées. Et vous pourriez bien être le gagnant!

D'accord, le Cartwright Cup Classic ne s'est jamais déroulé dans la réalité- mais cette passionnante simulation sur ordinateur est basée sur de vraies épopées aériennes tenues aux USA dans les années 30.

Le redoutable avion que vous allez piloter est basé sur le vrai GeeBee, un avion spécialement construit pour la compétition et surnommé le cerceuil volant par un pilote!

Le GeeBee était l'avion le plus rapide des années 30- mais il n'était pas beau. On a dit qu'il ressemblait à une brouette avec des ailes, et en plus, il se conduisait comme une brouette. Mais le GeeBee était rapide comme l'éclair et les pilotes avec de l'étoffe s'aperçurent qu'ils pouvaient gagner des courses à son bord. D'autres furent moins chanceux et l'avion le plus dangereux qui ait jamais décollé a coûté la vie à plus d'un.

GeeBee vous met aux commandes les plus chaudes de cet avion qui est capable de 400 km/h. Avez-vous le cran pour gagner la Cartwright Cup? Pouvez-vous contrôler le monstre à plus de 160km/h? Cette course aérienne n'est pas pour les peureux ou les prudents, mais si vous voulez faire l'expérience du vol le plus passionnant de votre vie, lisez la suite!

INSTRUCTIONS AVANT LE DECOLLAGE

OK, alors vous êtes le fou qui voulez piloter le GeeBee? Bien! Asseyez-vous et nous allons passer sur quelques détails de préparation de vol. Les aviateurs de tous âges et nationalités se retrouvent à Buckeye, dans l'Ohio, pour la compétition aérienne du siècle - le GeeBee Air Rally.

Dans cette course contre la montre, les participants arrivent en vue de compléter quatre circuits sur huit niveaux de jeu, accumulant des points sur leur parcours. Chaque niveau est plus difficile que le précédent et le quatrième circuit de chaque niveau est un vol spécial en rase-motte au cours duquel il faut crever des ballons, ou une épreuve de slalom. Les pilotes ont deux chances pour finir chaque circuits dans le temps donné.

Pour gagner le plus de points, les pilotes doivent rester sur leur route et éviter les collisions avec d'autres avions. Le chrono tourne plus rapidement si vous déviez de votre route. Faites donc attention!

Il est possible de survivre à une collision aérienne mais la plupart des accidents consomment tellement de temps qu'il devient alors difficile de terminer la course dans le temps limite.

Les pilotes ne passent normalement d'une course à l'autre et d'un niveau à l'autre que s'ils ont complété la course précédente ou le niveau précédent.

COMMENT FAIRE CHAUFFER VOTRE MOTEUR

Réglez votre système d'ordinateur comme détaillé dans votre manuel de l'utilisateur. Assurez-vous que tous les périphériques qui ne sont pas indispensables- telles les cartouches, les imprimantes, etc.- sont débranchés. Si vous ne prenez pas ces précautions, vous risquez d'occasionner des difficultés de chargement.

Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version cassette de GeeBee Air Rally...

a) Reliez votre casette de données et allumez votre TV/moniteur et votre ordinateur. Les propriétaires du C128 devraient maintenant sélectionner le mode C64 en tapant GO64, en appuyant sur RETURN, puis en appuyant sur Y et enfin à nouveau sur RETURN.

b) Introduisez la cassette GeeBee dans votre cassette de données en vous assurant qu'elle est bien au début.

c) Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez ensuite sur la touche PLAY sur votre cassette de données. Le jeu devrait maintenant se charger.

Si vous utilisez une Commodore C64/128 avec la version disque de GeeBee Air Rally...

a) Reliez votre lecteur de disques à votre ordinateur et allumez le lecteur de disques.

b Introduisez la disquette GeeBee Air Rally dans le lecteur de disques, avec le côté portant l'étiquette dirigé vers le haut, et allumez votre ordinateur et votre moniteur. Si vous avez un Commodore 128, le jeu se chargera automatiquement.

c) Si vous avez un Commodoire 64, tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur la touche RETURN.

Si vous utilisez un Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum +2 ou Spectrum +3 avec la version cassette de GeeBee Air Rally...

a) Reliez votre enregistreur à votre Spectrum comme d'habitude. Vérifiez les détails dans vôtre manuel de l'utilisateur. (Si vous avez un enregistreur incorporé à votre ordinateur, ceci est déjà fait).

b) Si vous voulez utiliser un manche à balai, introduisez les interfaces nécessaires MAINTENANT.

c) Allumez votre TV/moniteur, votre enregistreur à cassettes et votre ordinateur. Si l'ordinateur montre un écran de menus, vous pouvez sélectionner soit 48k soit 128k basic.

d) Introduisez la cassette GeeBee Air Rally dans l'enregistreur à cassettes. Assurez-vous que la cassette est bien au début et que l'étiquette marquée 'Side One' (Face Une) fait face vers le haut.

e) Tapez LOAD"" et appuyez sur la touche ENTER. Le jeu devrait se charger maintenant.

Si, à tout moment après le chargement du jeu, vous ne courez pas pendant 5 minutes, le jeu se mettra automatiquement en mode demo. Pour continuer la compétition, appuyez sur RETURN.

Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464/664 ou 6128 avec la version cassette de GeeBee Air Rally...

a) Allumez votre TV/moniteur et votre ordinateur.

b) Si votre ordinateur a un lecteur de disques incorporé, vous devriez à présent relier un enregistreur à cassettes compatible avec votre ordinateur. Tapez ensuite 'l' tape et appuyez sur RETURN. Votre ordinateur est maintenant prêt à charger les données de la bande. Pour obtenir le symbole 'l', appuyez sur la touche SHIFT et la touche @ en même temps.

c) Introduisez la cassette GeeBee Air Rally dans l'enregistreur à cassetes. Assurez-vous que la cassette marquée 'side up' (côté vers le haut) est bien dirigée vers le haut et que la cassette est rebobinée jusqu'au bout.

d) Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur le bouton PLAY de votre enregistreur à cassettes. Le jeu devrait maintenant se charger.

Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de GeeBee Air Rally...

a) Si votre ordianteur a un enregistreur à cassettes incorporé, assurez-vous d'abord que votre ordinateur est éteint et reliez-y ensuite un lecteur de disques compatible.

b) Allumez maintenant votre lecteur de disques, votre ordinateur et votre TV/moniteur. Puis tapez '1' disk et appuyez sur RETURN. Votre ordinateur est à présent prêt à charger les données du disque. Pour obtenir le symbole '1', appuyez sur la touche SHIFT et la touche @ en même temps.

c) Introduisez la disquette GeeBee Air Rally dans le lecteur de disques, avec le côté de l'étiquette en haut.

d) Tapez RUN"DISK puis appuyez sur la touche ENTER. Le jeu devrait maintenant se charger.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons à améliorer constamment la qualité de la gamme de nos produits et nous avons développé de hauts niveaux de contrôle de la qualité pour vous donner ce produit. Si vous avez des difficultés à charger GeeBee Air Rally, il est improbable que cela soit dû à une défaillance du produit lui-même. Nous vous conseillons donc d'éteindre votre ordinateur et de recommencer soigneusement la procédure de chargement, en vérifiant que vous avez bien consulté la partie se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez votre manuel de l'utilisateur de votre ordinateur ou votre fournisseur habituel. Si, après avoir vérifié votre hardware à la recherche de toutes défaillances possibles, les difficultés persistent, nous vous conseillons de contacter notre Département d'Assistance aux Clients, par écrit. En voici l'adresse:

Activision Customer Advice
GeeBee Air Rally
Units 3&4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton NN8 4FR

Votre lettre devrait inclure les détails suivants:

- votre nom et adresse.
- un numéro de téléphone où vous pouvez être contacté dans la journée (si possible).
- le titre du produit qui vous cause des problèmes.
- si celui-ci est sur cassette ou disquette.
- le système d'ordinateur et tous périphériques (manches à balai, etc...) que vous utilisez.

- quand et où vous avez acheté le produit.
- une explication détaillée des problèmes que vous avez.

Veuillez ne pas envoyer le produit, à moins qu'on vous l'ait demandé pour le tester.

BREF GUIDE DES COMMANDES

Sur toutes les versions, une fois que le jeu a été chargé, on vous montrera un écran de menus (pas sur C64/128) qui vous permet de commencer le jeu, de choisir le manche à balai ou le clavier ou de redéfinir les touches de commandes.

Si vous jouez avec un Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum +2 ou Spectrum +3 et que vous voulez utiliser les commandes de clavier, vous devez redéfinir les touches de commandes...

Commencez - 0
Redéfinissez les Touches - R
Sélectionnez Manche à Balai - J (Sinclair ou Kempston ou clavier).

Si vous jouez avec un Amstrad CPC/464, 664 ou 6128...

Commencez - S
Redéfinissez les touches - R
Sélectionnez le Manche à Balai - J

Haut - Q
Bas - A
Gauche - O
Droite - P
Accélérateur - ESPACEMENT
Pause - U
Continuez le jeu - N'importe quelle touche.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENTS

GeeBee Air Rally comprend tant d'accessoires passionnants que nous avons dû en faire un jeu à chargements multiples pour concentrer toutr l'action sur une seule bande ou un seul disque. Si vous voulez un jeu continu, veuillez vous assurer de garder votre bande ou disque GeeBee Air Rally dans la cassette des données ou le lecteur de disques à tout moment pendant une session avec le jeu. Suivez les incitations d'écran quand vous terminez un niveau avec succès.

AUX COURSES - CONSEILS POUR LE JEU

Votre altimètre, boussole et tableau de vitesse apparaissent, de gauche à droite, sur votre tableau de bord.

Le temps donné à chaque course apparaît au début de la course et commence le compte à rebours lorsque la course démarre.

Votre total de points apparaît dans le côté supérieur droit de l'écran - sauf pendant les épreuves spéciales où l'on creve les ballons. (Voir le score).

Pour commencer la course, aapuyez sur puis relâchez le bouton feu. A mesure que vous augmentez votre vitesse, tirez sur le manche à balai ou utilisez la touche de 'traction' sur le clavier. (Voir les commandes).

Pour tourner, déplacez le manche à balai dans la direction appropriée ou utilisez les touches de commandes correctes.

Pour plonger, poussez le manche à balai ou utilisez les touches de commandes appropriées.

Ne déviez pas de votre route entre les pylônes - vous ne marquez des points que quand vous êtes sur piste. Chaque fois que vous sortez de la piste, le chrono tourne quatre fois plus rapidement que la normale.

En conduisant entre les pylônes, vous pourriez accélérer aux tournants larges et ralentir aux tournants étroits. Faites ceci soit en grimpant soit en plongeant.

Quand vous sortez de la piste, il serait bon de ralentir. Les manoeuvres permettant de remettre votre GeeBee sur piste sont mieux faites quand vous conduisez lentement.

Pour éviter les collisions en plein air, vous pouvez voler sous, autour ou au-dessus de l'autre vaisseau.

Si vous flanchez en plein air, vous parachuterez en toute sécurité. Pour continuer la course, appuyez simplement sur le

bouton feu et redécollez. Vous recommencerez à peu près là où vous vous êtes arrêté.

Si vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, on vous donnera une deuxième chance. Si vous échouez encore, vous aurez la possibilité d'enregistrer votre score accumulé sur le tableau des Meilleurs Finisseurs (voir le score).

LE SCORE

Sauf pendant les épreuves spéciales de crevaison des ballons, vous marquez des points à mesure que vous couvrez la distance de chaque circuit. Plus votre niveau de compétition est élevé, plus vous marquez de points par unité de distance.

A la fin de chaque course, vous recevez des bonus proportionellement au temps qui reste sur le chrono. De plus, un bonus en temps est ajouté au temps qui vous est permis dans votre prochain circuit - mais seulement si vous réussissez à votre premier essai!

Pendant les épreuves de crevaison des ballons, vous devez crever un certain nombre de ballons avant de commencer à accumuler des points. Le nombre de ballons que vous devez crever apparaît à la place de votre score jusqu'à ce que vous ayiez crevé le nombre requis. Votre score apparaît alors sur l'écran et vous commencer à gagner des points supplémentaires pour chaque ballon supplémentaire crevé.

Quand vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, l'écran des Meilleurs Finisseurs apparaît; vous pouvez alors ajouter votre nom à celui des 15 meilleurs temps.

LES CREDITS

GeeBee Air Rally a été créé par Steve Cartwright.

Version Commodore 64 conçue par Steve Cartwright.
Graphisme de Mike Nowak.
Musique et son Commodore 64 de Russel Lieblich.
Remerciements spéciaux à Kelly Zmak et Keith Orr.
Produit par Terry Tshida.

Versions Spectrum/Amstrad de Keith Burkhill Software.
Produit par Software Studios.

ABHEBEN MIT GEEBEE!

Juhuu! Es ist mal wieder Zeit für die tollkühnen jungen Männer und ihre fliegenden Kisten, sich in die Lüfte zu begeben. Ja, den bekannten und heißbegehrten Cartwright Cup gilt es zu gewinnen, und die schnellsten Piloten der Welt schicken sich an, diese äußerst begehrte Silbertrophäe ihrer eigenen Sammlung einzuverleiben. Und SIE könnten der Gewinner sein!

O.K., der klassische Cartwright Cup hat in Wirklichkeit niemals stattgefunden - aber diese aufregende Simulation auf dem Computer basiert auf den wirklichen Heldentaten und Flugrennen in den USA in den 30er Jahren.

Und jener fürchterliche Flugapparat, den Sie fliegen werden, basiert tatsächlich auf dem GeeBee, der damals speziell für die Flugrennen entwickelt wurde und den dereinst ein Pilot als 'fliegenden Sarg' bezeichnete!

Der GeeBee war das führende Geschwindigkeitsflugzeug der 30er Jahre - aber er war nicht gerade äußerst hübsch anzusehen. Einige Leute meinten, daß er eher wie eine alte Apfeltonne mit zwei Flügeln aussehe. Und das Flugverhalten entsprach auch eher dem einer Apfeltonne - aber der GeeBee war extrem schnell, und jene Piloten, die aus einem härteren Holz geschnitten waren, fanden, daß sie mit dem GeeBee bei Flugwettkämpfen durchaus immer gute Gewinnchancen hatten. Andere waren nicht so glücklich, und das unsicherste Flugzeug, das jemals gebaut und zum Fliegen eingesetzt wurde, kostete vielen Piloten das Leben.

GeeBee plaziert Sie im Pilotensitz dieses 250 mph schnellen Flugzeugs (250 'Miles per hour' entsprechen etwa 400 km/h). Verfügen Sie über genügend starke Nerven, den Cartwright Cup zu gewinnen? Können Sie dieses Ungeheuer von einem Flugzeug in einer Flug-Action von über 100 Flugmeilen noch kontrollieren? Diese Rennen in der Luft sind nichts für zartbesaitete Seelen. Aber wenn Sie die Erfahrung der aufregendsten Flüge Ihres Lebens nicht verpassen wollen, dann sollten Sie weiterlesen!

INSTRUKTIONEN VOR DEM FLUG

O.K., Sie sind also der Wahnsinnige, der den GeeBee fliegen will? Begeben Sie sich erst einmal in Ihren Sitz, und bevor wir starten, sollten wir vor dem Flug zunächst einige Details miteinander besprechen. Flieger jeden Alters und von fast jeder Nationalität sind hier in Buckeye, Ohio, zusammengekommen, um an dem größten Flugwettbewerb des Jahrhunderts teilzunehmen - der 'GeeBee Air Rally'.

Im Rennen gegen die Uhr werden die Teilnehmer in jeweils vier Kursen auf acht verschiedenen Schwierigkeitslevels gegeneinander antreten und versuchen, dabei so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Jeder Level ist schwieriger als der vorhergehende, und der vierte Kurs eines jeden Levels ist entweder ein spezieller Tiefflugkurs, während dem Sie eine Reihe von Ballons abstechen müssen, oder es ist ein Slalomkurs. Die Piloten erhalten zwei Chancen, den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit zu beenden.

Um die meisten Punkte zu erhalten, müssen Sie vermeiden, vom Kurs aus Versehen abzukommen oder mit einem anderen Flugzeug zusammenzustoßen. Die Uhr tickt schneller, wenn Sie vom Kurs abkommen - achten Sie also darauf, wo Sie langfliegen!

Es besteht die Möglichkeit, die Kollisionen in der Luft zu überleben und das Rennen fortzusetzen, aber die meisten Kollisionen kosten so viel Zeit, daß es äußerst schwer ist, den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit zu beenden.

Die Piloten können normalerweise nur von einem Kurs zum nächsten (bzw. von einem Level zum nächsten) weitergehen, wenn Sie den letzten Kurs (oder Level) erfolgreich beendet haben.

AUFWÄRMEN DER MASCHINE

Stellen Sie Ihren Computer gemäß den detailierten Anweisungen Ihres Computerhandbuches auf. Vergewissern Sie sich zuerst, daß keines der nicht unbedingt erforderlichen Zusatzgeräte - wie etwa ein Drucker, Cartridge, etc. - angeschlossen ist. Wenn Sie dies vergessen, könnte es Probleme beim Laden des Spiels geben.

Wenn Sie Ihren Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder an und schaltenSie Ihren Computer mit dem Fernsehbildschirm oder Monitor AN. Die Besitzer eines C128 sollten jetzt den C64-Modus wählen, indem Sie **GO64** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken, dann die **Y**-Taste betätigen und schließlich nochmals **RETURN** drücken.

b) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecord er, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.

c) Drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste mit der **RUN/STOP**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Commodore 64/128 mit der Diskettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

a) Schließen Sie Ihr Diskettenlaufwerk an Ihren Computer an und schalten Sie das Laufwerk ein.

b) Schieben Sie die GeeBee Air Rally-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer mit dem Bildschirm an. Sollten Sie einen Commodore 128 haben, so lädt das Spiel automatisch.

c) Wenn Sie einen Commodore 64 haben, tippen Sie **LOAD"*",8,1** ein und drücken die **RETURN**-Taste.

Wenn Sie Ihren Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum +2 oder Spectrum +3 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder in der gewohnten Art und Weise an Ihren Spectrum an. Schlagen Sie für die Details im Computerhandbuch nach. (Wenn Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügt, so wurde dies bereits für Sie durchgeführt.)

b) Wenn Sie einen Joystick benutzen wollen, so müssen Sie den notwendigen Interface-Anschluß JETZT anschließen.

c) Schalten Sie den Kassettenrecorder, den Computer und den Bildschirm Ihres Fernsehers oder Ihren Monitor AN. Wenn der Menü-Bildschirm Ihres Computers auf dem Bildschirm erscheint, können Sie entweder 48K oder 128K Basic wählen.

d) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecord er ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist und daß die Beschriftung für die Seite eins nach oben zeigt.

e) Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464/664 oder 6128 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

a) Schalten Sie Ihren Computer und Fernsehbildschirm oder Monitor AN.

b) Wenn Ihr Computer über ein eingebautesDiskettenlaufwerk verfügt, müssen Sie zuerst einen kompatiblen Kassettenrecorder anschließen. Dann tippen Sie **'1'tape** ein und drücken die **RETURN**-Taste. Jetzt ist Ihr Computer bereit, die Daten von der Kassette zu laden. Um das '1'-Symbol zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig sowohl die **SHIFT**-Taste als auch die @-Taste.

c) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß die Beschriftung für die Seite eins nach oben zeigt und daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.

d) Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

a) Wenn Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügt, so sollten Sie sich zuerst vergewissern, daß der Computer AUSGESCHALTET ist, bevor Sie ein kompatibles Diskettenlaufwerk anschließen.

b) Schalten Sie jetzt das Diskettenlaufwerk, den Computer und den Fernsehbildschirm (bzw. Ihren Monitor) AN. Tippen Sie dann **'1'disk** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Jetzt ist Ihr Computer bereit, die Daten von der Diskette zu laden. Um das **'1'**-Symbol zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste und die @-Taste.

c) Schieben Sie die GeeBee Air Rally-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein.

d) Tippen Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel solte jetzt automatisch laden.

Sollten Sie irgendwann nach dem Laden das Spiel für mehr als fünf Minuten unterbrechen, so geht das Spiel automatisch zu einem Demonstrationsmodus über. Wenn Sie Ihren Wettkampf wieder aufnehmen wollen, brauchen Sie einfach nur die **RETURN**-Taste zu drücken.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir versuchen ständig, die Qualität unserer Produkte zu verbessern, und verlangen deshalb einen hohen Standard bei unseren Produktkontrollen für diese Produkte. Sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden von GeeBee Air Rally haben, so ist es sehr unwahrscheinlich, daß dies am Produkt selber liegt. Wir empfehlen Ihnen daher, den Computer abzuschalten und mit dem Ladevorgang von neuem zu beginnen, wobei Sie überprüfen sollten, ob Sie auch die Anweisungen des richtigen Abschnitts für Ihren Computer und Ihre Software befolgen. Sollten Sie weiterhin Probleme haben, so sollten Sie in Ihrem Computerhandbuch nachschlagen oder Ihren Händler um Rat fragen. Sollten Sie immer noch Probleme haben, nachdem Sie alle möglichen Fehlerquellen Ihrer Hardware überprüft haben, empfehlen wir Ihnen, sich mit unserer Kundenberatung in Verbindung zu setzen, um dort nach weiterer Hilfe zu fragen:

Activision Customer Advice
GeeBee Air Rally
Units 3 & 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton
NN8 4FR

Ihr Brief sollte die folgenden Informationen beinhalten:

- Ihren Namen und Ihre Adresse.
- Eine Telefonnummer, über die Sie tagsüber zu erreichen sind (wenn vorhanden).
- Den Namen des Produktes, mit dem Sie Probleme haben.
- Ob es eine Kassette oder eine Diskette ist.
- Welches Computersystem und welche Zusatzgeräte (Joystick, etc.) Sie benutzen.
- Wo und wann Sie das Produkt erworben haben.
- Eine detaillierte Beschreibung der Probleme, die Sie mit dem Produkt haben.

Bitte senden Sie nicht das Produkt ein, es sei denn, wir fordern Sie dazu gesondert auf, um das Produkt selber testen zu können.

SCHNELLFÜHRUNG DURCH DIE KONTROLLEN

Bei allen Versionen erscheint nach Laden des Spieles ein Menü-Bildschirm (allerdings nicht auf C64/128), der Ihnen erlaubt, das Spiel zu starten, zwischen einem Joystick oder einer Tastatur zu wählen oder die Kontrolltasten neu zu definieren.

Wenn Sie auf einem Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum + 2 oder Spectrum + 3 die Tastaturkontrollen benutzen wollen, müssen Sie zuerst die Kontrolltasten neu definieren . . .

Start - 0
Tasten Neu-Definieren - R
Joystick Wählen - J (Sinclair oder Kempston oder Tastatur)

Wenn Sie einen Amstrad CPC/464, 664 oder 6128 benutzen . . .

Start - S
Tasten Neu-Definieren - R
Joystick Wählen - J

Hoch - Q
Runter - A
Links - O
Rechts - P
Kippschalter - Leertaste
Pause - U
Wiederaufnehmen des Spiels - Irgendeine Taste

INSTRUKTIONEN ZUM MEHRFACH-LADEN

GeeBee Air Rally beinhaltet so viele aufregende Optionen, daß wir es als ein Mehrfach-Lade-Spiel entwickeln mußten, um all die notwendigen Informationen für die Action auf die Kassette oder Diskette speichern zu können. Wenn Sie ein durchgehendes Spiel genießen wollen, sollten Sie darauf achten, daß Sie Ihre GeeBee Air Rally-Kassette oder Diskette während dem ganzen Spiel im Kassettenrecorder oder im Diskettenlaufwerk belassen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn Sie einen Spiellevel erfolgreich beendet haben.

AUF ZU DEN RENNEN - SPIELHINWEISE

Ihr Höhenmesser, Ihr Kompaß und Ihr Tachometer erscheinen von links nach rechts auf dem Instrumentenbrett.

Die vorgegebene Richtzeit für jedes einzelne Rennen erscheint zu Beginn des Wettbewerbs, und wenn Sie starten, fängt die Uhr an zurückzuzählen.

Ihre Gesamtpunktzahl erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms - mit Ausnahme des speziellen Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen (siehe auch unter 'Punktevergabe').

Zum Starten des Spiels drücken Sie den Feuerknopf und lassen ihn wieder los. Wenn Ihre Geschwindigkeit zunimmt, ziehen Sie Ihren Joystick zurück oder benutzen Sie die Rückzugstaste auf der Tastatur (siehe auch 'Kontrollen').

Um Ihr Flugzeug zu lenken, bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung oder benutzen die entsprechenden Kontrolltasten.

Wenn Sie sich in den Sturzflug begeben wollen, drücken Sie den Joystick nach vorne oder benutzen die entsprechende Kontrolltaste.

Bleiben Sie immer auf Ihrem Kurs zwischen den Wendetürmen (Fachausdruck in der Fliegersprache für die Orientierungstürme). Sie erhalten nur Punkte, wenn Sie den Kurs auch halten können. Jedesmal, wenn Sie vom Richtkurs abkommen, läuft die Uhr mit der vierfachen Geschwindigkeit, die sie normalerweise läuft.

Wenn Sie sich gerade zwischen zwei Wendetürmen befinden, werden Sie es besonders wirkungsvoll finden, wenn Sie für weite Kurven die Geschwindigkeit erhöhen oder für enge Kurven die Geschwindigkeit drastisch reduzieren. Sie können dies durch Hochziehen oder Runterdrücken des Flugzeugs erreichen.

Sollten Sie vom Kurs abkommen, so ist es angebracht, zuerst die Geschwindigkeit Ihres Flugzeuges zu verlangsamen. Es wird Ihnen bei einer geringeren Geschwindigkeit leichter fallen, Ihren GeeBee wieder auf den richtigen Kurs zu bringen.

Um Kollisionen mit anderen Flugzeugen zu vermeiden, können Sie um andere Flugzeuge herumfliegen oder direkt über und unter diesen hinwegfliegen.

Sollten Sie dennoch mit anderen Flugzeugen kollidieren, so können Sie sicher mit Ihrem Fallschirm landen. Um das Rennen wieder aufzunehmen, drücken Sie einfach den Feuerknopf und heben gleich wieder ab. Sie starten ungefähr an der gleichen Stelle, wo der Kurs unterbrochen wurde.

Wenn Sie den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit nicht vollenden können, erhalten Sie eine zweite Chance. Wenn Sie beim zweiten Mal versagen, können Sie Ihre bereits angesammelte Gesamtpunktzahl auf der Tabelle der besten Flieger ('Top Finishers') registrieren lassen (siehe unter 'Punktevergabe').

PUNKTEVERGABE

Sie erhalten Punkte für die mit Ihrem Flugzeug zurückgelegte Entfernung eines jeden Kurses-mit Ausnahme des Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen. Je höher Ihr Spiellevel ist, desto mehr Punkte erhalten Sie pro zurückgelegter Entfernungseinheit.

Am Ende jedes Rennens erhalten Sie außerdem Bonus-Punkte im Verhältnis der verbliebenen Zeit auf der Uhr. Außerdem erhalten Sie einen Zeitbonus für Ihren nächsten Rennkurs, der zur vorgegebenen Richtzeit hinzuaddiert wird - aber nur, wenn Sie bei Ihrem ersten Anlauf erfolgreich waren!

Während Ihres Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen müssen Sie zuerst eine bestimmte Anzahl von Ballons abstechen, bevor Sie Punkte erhalten. Die Anzahl der erforderlichen Ballons, die es abzustechen gilt, erscheint anstelle Ihrer Punktanzeige auf dem Bildschirm, bis Sie diese Mindestzahl abgestochen haben. Dann erscheint wieder Ihre ursprüngliche Punktezahl, und mit jedem weiteren abgestochenen Ballon erhöht sich auch Ihre Punktezahl.

Wenn Sie den Rennkurs nicht innerhalb der vorgegebenen Richtzeit beendet haben, erscheint der Bildschirm für die Punktewertungen der besten Flieger ('Top Finishers'), und Sie können dort Ihren Namen unter den fünfzehn weltbesten Fliegern einreihen.

ANERKENNUNGEN

GeeBee Air Rally wurde von Steve Cartwright entwickelt.

Die Commodore 64-Version wurde von Steve Cartwright entworfen.
Graphische Darstellungen von Mike Nowak.
Musik und Commodore-Sound von Russell Lieblich.
Besonderer Dank gilt Kelly Smak und Keith Orr.
Produziert von Terry Ishida.

Spectrum/Amstrad-Versionen von Keith Burkhill Software.
Produziert von Software Studios.